



Das geniale **Kreuzwort-Spiel!**

**Spieler:** 1–15

**Alter:** ab 8 Jahren

**Dauer:** 20 Minuten

## SPIELIDEE

In jeder Runde trägt jeder Spieler **genau einen Buchstaben** in sein 5x5-Raster ein. Nach 25 Runden hat jeder Spieler sein Raster komplett gefüllt und es wird gewertet.

Jeder Spieler sollte seine Buchstaben möglichst so in sein Raster eintragen, dass in jeder waagerechten Reihe und in jeder senkrechten Spalte **ein gültiges Wort** entsteht, bestehend aus 2, 3, 4 oder im Idealfall sogar 5 Buchstaben. Je länger ein Wort ist, desto mehr Punkte (1-3-6-10) gibt es dafür. Für Reihen bzw. Spalten ohne gültiges Wort gibt es keine Punkte. Einen zusätzlichen **Bonus** (10 Punkte) erhält man, wenn man es schafft, **in jeder** der insgesamt 10 Spalten und Reihen ein gültiges Wort eingetragen zu haben.

## SPIELVORBEREITUNG

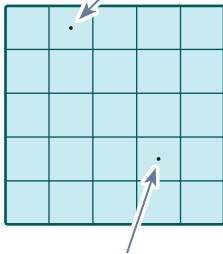
Jeder Spieler bekommt einen Stift und einen Zettel.

**Beachte:** Alle spielen mit **der gleichen Zettelseite**.

Für die erste Partie empfehlen wir **Seite A**.

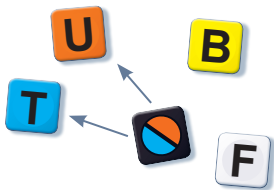
Jeder Spieler trägt mit seinem Stift auf dem Zettel **zwei kleine Punkte** mittig in zwei **beliebige Felder** ein. Jeder Spieler kann die beiden Felder frei wählen, allerdings dürfen sie sich weder in der gleichen Reihe noch in der gleichen Spalte befinden. Anschließend gibt jeder den Zettel einen Sitzplatz im Uhrzeigersinn weiter. Den auf diese Weise erhaltenen Zettel behält der Spieler für den Rest des Spiels. Alle Zettel unterscheiden sich somit ein bisschen.

Beispiel



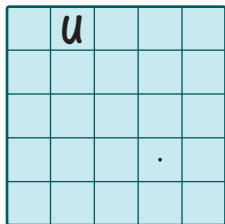
## SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt einmal **mit allen 5 Würfeln**. Der schwarze **Farbwürfel** legt fest, **welche beiden Würfel** in dieser Runde zur **Buchstabenauswahl** für alle Spieler zur Verfügung stehen. Der Würfler sagt die Buchstaben der betreffenden beiden Würfel laut und deutlich an.



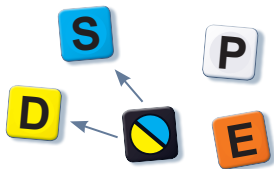
Sarah würfelt einmal mit allen 5 Würfeln. Der Farbwürfel zeigt Orange und Blau. Es stehen also der orange und der blaue Buchstabe für jeden Spieler zur Auswahl. Sarah sagt: „U oder T dürfen eingetragen werden!“

Nun muss jeder Spieler (auch der Würfler) **genau einen** beliebigen der beiden Buchstaben in sein 5x5-Raster eintragen – **in der 1. Runde** muss das eines der beiden Felder (seiner Wahl) **mit einem Punkt** darin sein.



Sarah trägt das U in ein Feld mit einem Punkt darin ein.

Nun wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen Würfler und verfährt wie gerade beschrieben. Er würfelt einmal alle 5 Würfel und sagt die beiden durch den Farbwürfel festgelegten Buchstaben laut und deutlich an.



Tim ist als nächster Würfler dran. Er würfelt einmal alle 5 Würfel. Der Farbwürfel zeigt Gelb und Blau. Es stehen also der gelbe und der blaue Buchstabe zur Auswahl. Tim sagt: „D oder S dürfen eingetragen werden!“.

Jeder Spieler wählt einen beliebigen der beiden Buchstaben aus und trägt ihn ein – **in der 2. Runde** in das **verbliebene Feld mit einem Punkt**.

	u			
			s	

Sarah trägt ein S in das verbliebene Feld mit einem Punkt darin ein.

In der beschriebenen Art und Weise wird nachfolgend weitergespielt. Der Würfler wechselt nach jeder Runde im Uhrzeigersinn. **Beachte: Ab der 3. Runde** darf der ausgewählte Buchstabe in ein **beliebiges freies Feld** des 5x5-Rasters eingetragen werden.

### Besondere Würfelerggebnisse:



Auf dem weißen Würfel zeigt eine Seite ein Fragezeichen-Symbol. Steht das Fragezeichen zur Auswahl, darf ein **beliebiger Buchstabe von A-Z** eingetragen werden. **Beachte:** Auch die Buchstaben J, Q, X, Y (die auf den Würfelseiten nicht vorkommen) dürfen eingetragen werden.



Auf dem orangen Würfel zeigt eine Seite „A, E, I, O, U“. Steht dies zur Auswahl, darf ein **beliebiger Vokal** eingetragen werden.

## SPIELENDEN UND WERTUNG

Das Spiel endet nach der 25. Runde. Das Raster eines jeden Spielers ist nun komplett gefüllt und jeder trägt seine erzielten Punkte ein. In jeder der 5 waagerechten Reihen und der 5 senkrechten Spalten kann jeweils **genau ein Wort** gewertet werden, von **links nach rechts** bzw. von **oben nach unten** geschrieben. Sollten in einer Reihe oder Spalte mehrere Wörter stehen, wird hiervon das längste Wort gewertet.

- Ein Wort mit **zwei Buchstaben** zählt 1 Punkt, mit **drei Buchstaben** 3 Punkte, mit **vier Buchstaben** 6 Punkte und mit **fünf Buchstaben** 10 Punkte.
- Hat man **in jeder** der insgesamt 10 Spalten und Reihen ein gültiges Wort eingetragen (also jeweils mindestens 1 Punkt erzielt), bekommt man einen zusätzlichen **Bonus** von 10 Punkten.

Wer insgesamt das höchste Gesamtergebnis hat, ist Sieger. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

The image shows a game board for 'QWORDS'. On the left, there is a legend for word lengths: 2 letters = 1 point, 3 letters = 3 points, 4 letters = 6 points, 5 letters = 10 points. Below this is a 'Bonus' section with a crossed-out '10' and an equals sign followed by a box containing the number '52'. The main grid is 10x10. The words and their scores are: Row 1: SUPER (10), Row 2: T D A C H (6), Row 3: A O I H A (6), Row 4: U N D S I (3), Row 5: B R S E R (1). Column 1: STAUB (10), Column 2: UDO (3), Column 3: AIDS (6), Column 4: ECHSE (10), Column 5: HAI (3). The letter 'A' is in the bottom right corner.

### Wertungsbeispiel:

In den 5 waagerechten Reihen hat Sarah 4 Wörter geschafft: „SUPER“, „DACH“, „UND“ und „ER“. Das macht 20 Punkte (10+6+3+1). In den 5 senkrechten Spalten hat sie 5 Wörter geschafft: „STAUB“, „UDO“, „AIDS“, „ECHSE“ und „HAI“. Das macht 32 Punkte (10+3+6+10+3). Den Bonus bekommt Sarah nicht, weil sie nicht in allen 10 Reihen und Spalten ein gültiges Wort hat. Sarahs Gesamtergebnis lautet somit 52 Punkte.

# GÜLTIGE WÖRTER & SCHREIBWEISEN

Die Umlaute ä, ö und ü werden als ae, oe und ue geschrieben, das "ß" als "ss".

**Gültig sind alle Wörter**, die **im Duden** stehen, insbesondere auch allgemein bekannte **Städte, Länder, Flüsse, Gebirge und Inseln** wie etwa Bern, Peru, Weser, Ural, Bali. Verben, Adjektive, usw. dürfen sowohl in der Grundform (z.B. geben) als auch in beliebigen Zeitformen und Beugungen (gebe, gibst, gebt, gäbe, gib, gut, gute, gutes usw.) verwendet werden. Erlaubt sind ferner allgemein bekannte **Persönlichkeiten, Musikgruppen und Künstler** wie etwa Thor, Nero, Beuys, Hesse, ABBA, Oasis, ebenso allgemein gebräuchliche **Vornamen** (z.B. Max, Anna), bekannte **Abkürzungen** (z.B. AOK, LKW) sowie bekannte **Produkt- und Firmennamen** (z.B. OBI, Fanta).

**Ungültig** sind sämtliche **Empfindungswörter** und **umgangssprachliche Ausrufe** (z.B. oh, au, huhu).

## VARIANTE FÜR PROFIS

Für die Profivariante wird Seite B verwendet. Alle beschriebenen Regeln gelten unverändert, mit den beiden folgenden Unterschieden:

- Links am Zettelrand befindet sich ein **Jokerfeld** (mit einem „?“ darin). Jeder Spieler darf einmal im Spielverlauf ein Würfelergebnis ignorieren und stattdessen das Jokerfeld nutzen und somit **einen beliebigen Buchstaben von A-Z** eintragen. Das Jokerfeld wird anschließend durchgestrichen.
- Die Worte in den beiden **Mittelachsen** (waagrecht und senkrecht) bringen **doppelte Punkte** ein.

**Hinweis:** Wer die Profivariante nicht verwenden möchte, kann mit Seite B auch ganz normal spielen. Die Mittelachsen werden dann wieder ganz normal gewertet und das Jokerfeld hat keine Bedeutung.

# DAS SOLO-SPIEL

**Qwords** eignet sich hervorragend als Solo-Spiel. Sämtliche beschriebenen Regeln gelten komplett unverändert. Anhand der folgenden Tabelle kann man ablesen, wie gut das eigene Resultat (bei Seite A) ist. Bei der Profivariante (Seite B) muss man jeweils 10 Punkte mehr als Richtwert ansetzen.

Punkte	Bewertung
bis 30	angeklopft
31–39	willkommen im Club
40–45	okay
46–50	gut
51–60	stark
61–65	großartig

Punkte	Bewertung
66–69	professionell
70–79	weltklasse
80–89	sagenhaft
90–99	spektakulär
100–106	unfassbar
110	überirdisch



© 2024 KENDi GmbH  
Tulpenweg 26  
90556 Cadolzburg, Germany  
info@kendigames.de, www.kendigames.de

**Autoren:** Bernhard Lach & Uwe Rapp  
**Grafik:** Oliver & Sandra Freudenreich  
**Redaktion:** Reinhard Staupe